



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI REGGIO CALABRIA

Via F.lli Cairoli n. 3 – 89100 REGGIO CALABRIA
TEL. 0965 813075 - FAX. 0965 892084

Indirizzo Internet: www2.lnd.it/home?lid=403
E-mail: cpnd.reggiocalabria@figc.it
Posta Certificata: reggiocalabria@pec.crcalabria.it

Stagione Sportiva 2019/2020

Comunicato Ufficiale n° 11 del 8 novembre 2019

1. COMUNICAZIONI DELLA DELEGAZIONE PROVINCIALE

ATTIVITA' GIOVANILE

CATEGORIA PULCINI 2019 – 2020

TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE

ORGANICO

ASD CALCISTICA SPINELLA	di	Melito Porto Salvo
ASD GALLICO CATONA 2018	di	Reggio Calabria
ASD PALIZZI CALCIO	di	Palizzi
USD PIALE	di	Villa San Giovanni
ASD POLISPORTIVA LORETO	di	Reggio Calabria
SC POLISPORTIVA PELLARESE	di	Pellaro
REGGINA 1914	di	Reggio Calabria
AS REGGIO 2000 squadra A	di	Reggio Calabria
AS REGGIO 2000 squadra B	di	Reggio Calabria
ASD SEGATO squadra A	di	Reggio Calabria
ASD SEGATO squadra B	di	Reggio Calabria
VALANIDI CALCIO squadra A	di	Reggio Calabria
VALANIDI CALCIO squadra B	di	Reggio Calabria
VALANIDI CALCIO squadra C	di	Reggio Calabria
VILLESE ACCADEMY	di	Villa San Giovanni

Lunedì 14 ottobre 2019 alle ore 17.00 presso la Delegazione di Reggio Calabria e giovedì 31 ottobre 2019 ore 16.30 presso il centro sportivo "La Pinetina" ospiti della scuola calcio Reggio 2000 si è svolta la riunione tecnico pratica coordinata dalla Responsabile dell'Attività di Base prof.ssa Donatella Cimino, allo scopo di illustrare il nuovo regolamento e le modalità di svolgimento del Trofeo Pulcini Grassroots Challenge.

In allegato al presente Comunicato Ufficiale si rimette il calendario del Trofeo Pulcini Grassroots Challenge della stagione sportiva 2019/2020, con il regolamento tecnico, gli indirizzi, i recapiti telefonici e le località dei rispettivi campi di gioco.

COMPOSIZIONE GIRONI

GIRONE A

CALCISTICA SPINELLA
PALIZZI CALCIO
POLISPORTIVA PELLARESE
REGGINA 1914
REGGIO 2000 sq. A
SEGATO sq. B
VALANIDI CALCIO sq. C

GIRONE B

GALLICO CATONA
PIALE
POLISPORTIVA LORETO
REGGIO 2000 sq. B
SEGATO sq. A
VALANIDI CALCIO sq. A
VALANIDI CALCIO sq. B
VILLESE ACCADEMY

DISPOSIZIONI DI CARATTERE GENERALE

Nella Categoria pulcini, le gare devono essere disputate attraverso partite tra sette calciatori per squadra come indicato nell'allegato "Torneo pulcini Grassroots Challenge". Nell'attività svolta dalla categoria pulcini: non è previsto fuori gioco. Per quanto riguarda il "retropassaggio al portiere", è di recente introduzione una nuova norma con alcuni piccoli accorgimenti: non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno; non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio; il portiere in possesso di palla non può venire attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato; il portiere non può calciare la palla oltre la metà campo; il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di sei secondi, sia con le mani che con i piedi; il portiere che mette palla a terra non può riprendere la stessa con le mani. Prima della gara è prevista attività di riscaldamento che le squadre e i tecnici potranno effettuare insieme.

SALUTI

Si invitano i dirigenti ed i tecnici delle società a fare in modo che, sia all'inizio che alla fine di ogni gara, i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

LIMITI DI ETÀ'

Possono prendere parte all'attività di questa categoria i nati/e dal 1.1.2009 al 31.12.2010; qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività i bambini/e nati nel 2011 che abbiano compiuto l'ottavo anno di età (non i nati nel 2012), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento "Pulcini" per la stessa società. Si ricorda che nel caso in cui una società fa prendere parte alla gara un bambino/a che non abbia compiuto gli otto anni sarà punita con la perdita della gara ed incorrerà nei provvedimenti disciplinari previsti dalla giustizia sportiva.

L'identificazione dei calciatori deve avvenire esclusivamente attraverso il cartellino "giovane", la cui eventuale mancanza è motivo tassativo di esclusione dalla gara. Non è consentito di procedere diversamente all'identificazione dei calciatori.

PARTECIPAZIONE

Le società che partecipano al Torneo con due o più squadre, sono tenute a depositare presso questa Delegazione organizzatrice, prima dell'inizio del torneo stesso, l'elenco nominativo dei calciatori che compongono ciascuna delle squadre presentate, indicando nome e cognome, luogo e data di nascita, numero del cartellino.

Inoltre, i calciatori e/o calciatrici potranno prendere parte esclusivamente alle gare nelle quali è impegnata la squadra per la quale sono stati iscritti nel relativo elenco. I bambini tesserati successivamente o quelli che avendoli in organico compiono gli otto anni di volta si considereranno integrati dopo che le società avranno provveduto a comunicare, per iscritto o per email, a questa Delegazione in quale squadra devono essere considerati.

La violazione di tale norma comporta la sanzione relativa alla perdita della gara.

ARTICOLAZIONE DELLE GARE

A seguito dell'attivazione è previsto il gioco tecnico. Nella prima fase verranno disputate in contemporanea, mini partite 3c3 da 6' ciascuna dove sarà possibile scegliere una modalità di partita 3c3 in situazione semplificata (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione) e contemporaneamente Giochi di Tecnica da 6' ciascuno (Gioco Veloce o Calcio Forte), secondo le modalità realizzative indicate nel progetto tecnico allegato al presente Comunicato Ufficiale. Al

termine della prima fase dedicata al confronto tecnico si passerà a disputare il confronto 7c7, suddiviso in due tempi da 15' ciascuno (con la possibilità di giocare il 3 tempo) con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.

Si specifica, inoltre, che la scelta delle soluzioni di gioco, sarà decisa dalla società ospitante.

Per le modalità di svolgimento e di assegnazione del punteggio dell'incontro si rimanda al PROGETTO TECNICO allegato.

SOSTITUZIONI

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due.

Al termine del primo tempo, perciò, dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni e soltanto i nuovi entrati continueranno la gara fino al termine del 2° tempo.

Nel terzo tempo sono facoltativi i cambi liberi fra i calciatori.

CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco deve avere la lunghezza di m. 50-55 e la larghezza di m. 35-40; le porte dovranno essere 4 x 2,00.

TEMPO DI ATTESA

Il tempo di attesa per la presentazione in campo delle squadre viene fissato in 15 minuti (un tempo) al termine del quale la Società inadempiente viene dichiarata rinunciataria a tutti gli effetti.

REFERTO DI GARA

Fa parte integrante del presente comunicato ufficiale l'allegato referto di gara del Trofeo. La società ospitante dovrà provvedere a far firmare, per avallo, il referto ai dirigenti accompagnatori delle due Società e entrambe dovranno inviarlo a questa Delegazione entro il quinto giorno successivo alla data della disputa della gara. **Qualora tale documento non dovesse pervenire entro i termini, la gara sarà data persa a tutte e due le squadre**

RICHIESTA SPOSTAMENTI GARE

Le richieste di rinvio o spostamento gare devono essere concordate direttamente tra le due società e comunicate a questa Delegazione almeno cinque giorni prima della data fissata per la disputa della gara, a mezzo fax al n. 0965-892084, oppure attraverso la posta elettronica all'indirizzo cplnd.reggiocalabria@figc.it

L'eventuale gara rinviata **deve essere recuperata entro cinque giorni dalla data fissata in calendario e, comunque, il referto deve pervenire al giudice sportivo territoriale entro sette giorni dalla data fissata in calendario e non dalla data di disputa del rinvio. Il G.S.T. qualora il referto non dovesse pervenire nei tempi sopra citati, adotterà nella prima riunione utile le relative sanzioni e penalizzazioni a carico delle società interessate al rinvio**

Eventuali accordi tra le società, devono essere tempestivamente comunicati alla Delegazione anche allo scopo di evitare che un responsabile della F.I.G.C. si rechi sul luogo dove dovrebbe esserci la gara rinviata. Le segnalazioni alla Delegazione da parte del Dirigente Federale che, giunto sul posto, trova la gara spostata senza la debita informazione alla F.I.G.C., saranno oggetto di esame da parte degli Organi della Giustizia Sportiva che adotteranno i provvedimenti del caso.

ARBITRAGGIO DELLE GARE

In riferimento all'arbitraggio delle gare, nel rimandare a quanto indicato nel Comunicato Ufficiale N°1 del Settore Giovanile e Scolastico, sarà adottata la formula **dell'autoarbitraggio**.

GRADUATORIA DI MERITO

Al termine di tutte le gare in programma, si procederà alla formazione di una graduatoria di merito, secondo alcuni fattori che attribuiscono punteggi che, sommati al punteggio tecnico determinano la graduatoria finale.

Le prime due squadre classificate per ciascun girone, disputeranno la seconda fase del torneo, i cui criteri verranno comunicati successivamente.

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

- Maggior numero di calciatori utilizzati nel corso del torneo
- Maggior numero di calciatrici
- Sorteggio

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO

Il risultato dell'incontro nasce dalla somma dei risultati dei giochi e della partita determinando il risultato finale ed il punteggio in classifica.

A seguito del risultato finale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti per la vittoria

1 punto per il pareggio

0 punti per la sconfitta.

FASE REGIONALE

Accoppiamenti - Per la Festa regionale, le squadre vincenti le fasi locali saranno così accoppiate;

Quarti di Finale Domenica 10 Maggio 2020 – ore 17,00**Raggruppamento 1**

Vincente Delegazione Cosenza – Vincente Delegazione Rossano
(Campo vincente Delegazione Rossano – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 2

Vincente Delegazione Crotone – Vincente Delegazione Catanzaro
(Campo vincente Delegazione Catanzaro – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 3

Vincente Delegazione Locri – Vincente Delegazione Vibo Valentia
(Campo vincente Delegazione Vibo Valentia – Auto arbitraggio)

Raggruppamento 4

Vincente Delegazione Reggio Calabria – Vincente Delegazione Gioia Tauro
(Campo vincente Delegazione Gioia Tauro – Auto arbitraggio)

Raggruppamento di Finale Regionale

Domenica 24 Maggio 2020 – Ore 16,00 Campo Centro federale di Catanzaro

Le società vincenti dei quattro raggruppamenti si incontreranno dopo sorteggio degli accoppiamenti che sarà effettuato sul campo

Per quanto non previsto nel presente regolamento si demanda alle disposizioni generali per l'attività giovanile (N.O.I.F.)



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Programma di Sviluppo Territoriale

CATEGORIA PULCINI 2019 – 2020

TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE

PROGETTO TECNICO

Premessa

Lo scopo di questo nuovo progetto tecnico che vi presentiamo è quello di fornire una serie di opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta con l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori che con passione frequentano le Scuole di Calcio e con tanto impegno cercano di superare i propri limiti migliorando le proprie abilità. Allo stesso tempo, come avviene ormai dagli inizi dell'attività presentata come *"Sei Bravo a... Scuola di Calcio"*, il Settore Giovanile e Scolastico, insieme al Settore Tecnico, intende fornire ai tecnici impegnati nella categoria Pulcini una serie di strumenti tecnici e didattici legati al Programma di Sviluppo Territoriale che è stato lanciato proprio per condividere un modello di riferimento nel territorio, grazie anche alla diffusione del Programma Formativo dei Centri Federali Territoriali applicato all'Attività di Base.

Il programma intende valorizzare anche il percorso educativo delle società, promuovendo il valore del Fair Play e, contestualmente, coinvolgendo i genitori ad essere parte integrante del confronto, dove il sostegno che loro stessi forniranno ai propri figli si traduce in punteggi assegnati alla squadra.

Nell'organizzazione dei confronti ci siamo preoccupati di rendere semplice l'organizzazione, utilizzando pochi attrezzi, senza dover spostare nulla di impegnativo, lasciando quindi più spazio possibile in termini di tempo al divertimento dei bambini, al loro impegno in campo, con sfide continue e pochi, limitati, momenti di pausa.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7c7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, e sarà preceduta da una rapida competizione che mette in rilievo le abilità dei singoli giocatori, e le capacità di collaborare per trovare nuove e diversificate soluzioni nel modello di gioco 3c3, che sta prendendo sempre più spazio nel panorama delle attività proposte nell'attività giovanile.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale.

Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali e tutti i collaboratori nell'ambito dell'Attività di Base.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.

Per questi e diversi altri motivi, questo progetto è parte integrante del **Programma di Sviluppo Territoriale**, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati

per le categorie di base, che si realizza essenzialmente considerando due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa stagione sportiva si sintetizzano in:

- 1) **Partita 3c3 in situazione semplificata** (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione)
- 2) **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte)
- 3) **Partite 7c7**
- 4) **Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**

Modalità di svolgimento

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi: Utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura; Limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi; Utilizzo di linee già esistenti; Rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita:

all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3c3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni).

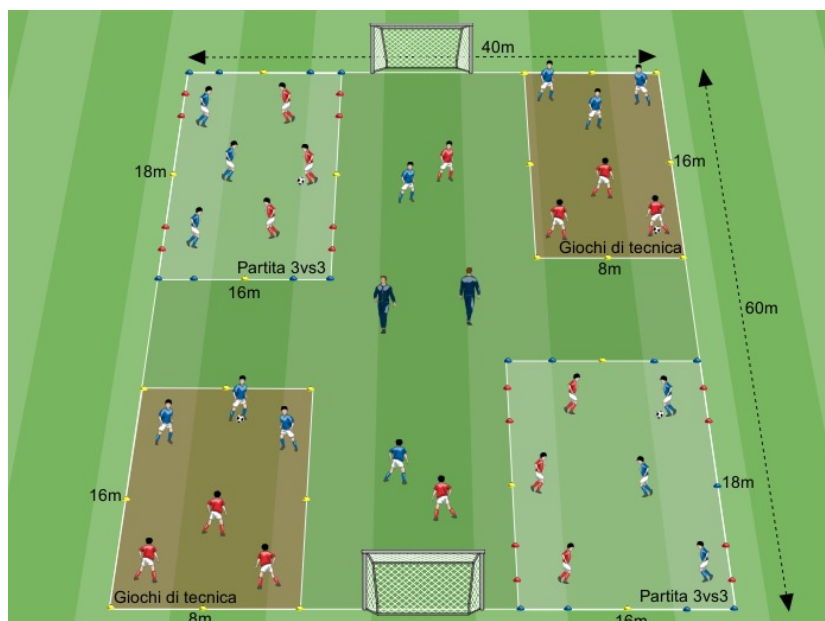
Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

Nell'incontro sarà possibile scegliere una modalità di Partita 3c3 in situazione semplificata ('3c3 in ampiezza' o '3c3 costruzione') ed un Gioco di Tecnica ('Gioco Veloce' o 'Calcio Forte'). Nelle figure che seguono, viene illustrato graficamente il possibile abbinamento delle attività previste considerando la **SOLUZIONE n°1** con una Partita 3c3 nella quale vengono utilizzate mini-porte o linee, segnate da delimitatori; nella **SOLUZIONE n°2** viene invece illustrata la modalità per organizzare lo spazio utilizzando una porta già fissata per la gara 7c7.

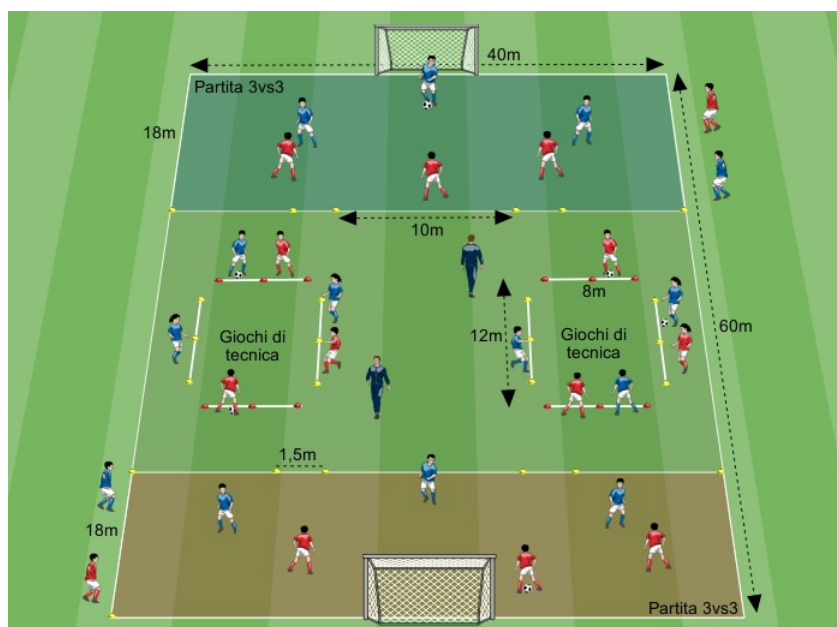
Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7c7.

Al termine dei primi 6' di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3c3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7c7, suddiviso in 2 tempi da 15' ciascuno (con la possibilità di giocare anche 3), con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.



Soluzione n°1 (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu -)



Soluzione n°2 (nell'illustrazione è rappresentata una soluzione con 14 giocatori per la squadra Alfa – rossi - e 14 giocatori per la squadra Beta – blu -)

Partecipazione dei Giovani Calciatori

Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori per ottenere un bonus di 2 punti nella graduatoria del singolo confronto.

Nel caso in cui una squadra sia composta da più di 12 giocatori si dovranno creare quattro gruppi, che rimarranno fissi per tutte le rotazioni dei giochi; sono ammessi i cambi solo all'interno di uno stesso gruppo. Nel caso in cui il confronto si realizza con meno di 12 giocatori di una o entrambe le squadre si dovrà tener conto della tabella riportata alla fine.

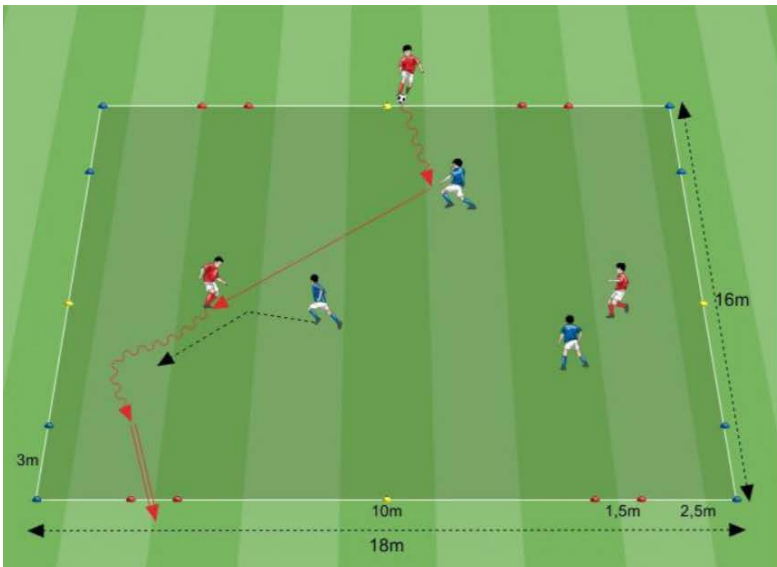
Tutti i bambini iscritti nella lista dovranno cimentarsi nei 2 esercizi/giochi previsti (3c3 in situazione semplificata e Gioco di Tecnica, suddivisi in due fasi da 6' ciascuna) e nel 7c7 (2 o 3 tempi di 15' ciascuno).

La durata di ciascuna "partita con situazione semplificata" è di 6'. Ogni partita 7c7 avrà la durata di 30', suddivisi in 2 tempi da 15' ciascuno, con l'opzione di giocare un ulteriore terzo tempo di 15'.

Le Esercitazioni

Le esercitazioni ed i giochi previsti nell'attività ufficiale sono i seguenti:

3 CONTRO 3 IN AMPIEZZA



 Numero giocatori: 6

 Materiale:

- 16 delimitatori
- 4 palloni

 Preparazione:

Spazio di gioco di 18x16 metri,
4 porte di larghezza 1,5 metri

Descrizione

Si gioca una partita 3vs3 a 4 porte con l'obiettivo, per entrambe le squadre, di realizzare un gol in una delle 2 porte difese dalla squadra avversaria.

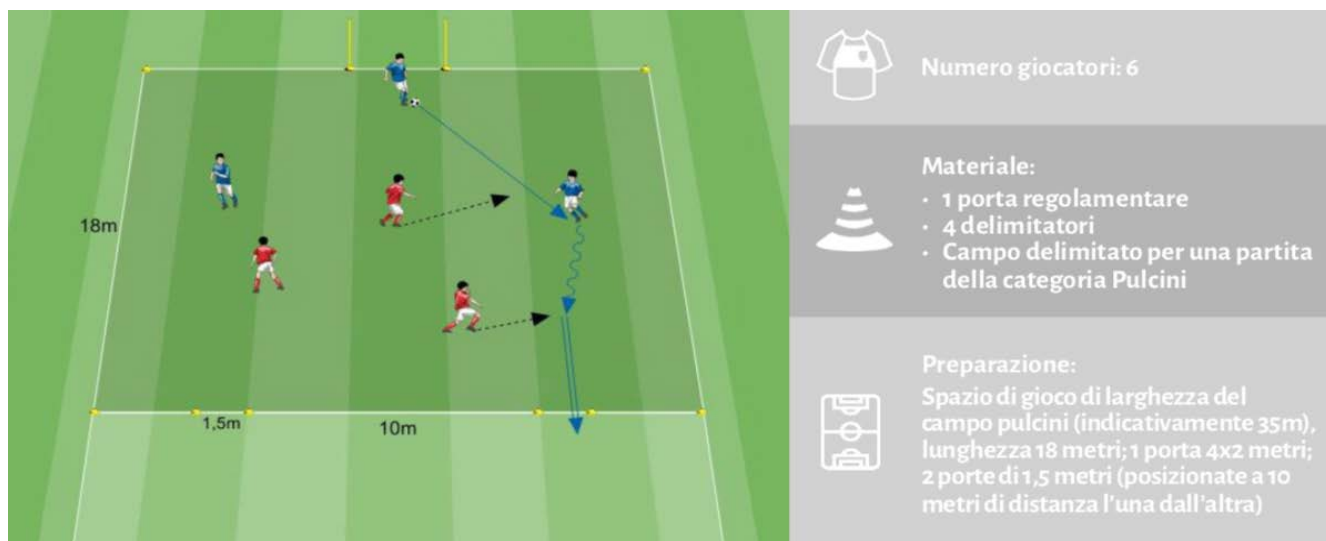
Regole

La partita si sviluppa attraverso le seguenti regole:

- **CAMPO DI GIOCO.** Il campo viene definito da delimitatori di due colori diversi, così come da figura. La linea di fondocampo continua per 3m anche sulle linee laterali adiacenti agli angoli del campo.
- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo e dal prolungamento della stessa sulla linea laterale (entro i 3m segnalati), la rimessa viene battuta sempre dalla squadra che difende le due porte posizionate sulla stessa. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO.** La squadra che avrebbe dovuto battere i calci d'angolo effettua un tiro dalla propria linea di fondocampo (con palla ferma) cercando di fare gol in una delle due porte avversarie. Il pallone calciato nel "tiro libero" non può ricevere contrasto da parte degli avversari.
- **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido). Il gol può essere realizzato da qualsiasi posizione del campo.
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale) oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione).
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Nel caso in cui un fallo avvenga all'interno dei 3m dalla linea di fondocampo (il limite di questa area è segnalato dai delimitatori sulla linea laterale), viene calciato un "tiro libero" a favore della squadra che ha subito il fallo.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco previsto risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

3 CONTRO 3 COSTRUZIONE



Descrizione

Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

Regole

Nella partita una squadra è in difesa della porta grande, mentre l'altra è a difesa delle porticine realizzate con i delimitatori. Le squadre si invertiranno a metà del tempo, cioè dopo 3'.

1) **IL CAMPO DI GIOCO.** I limiti del campo vengono considerati attraverso le linee laterali e le linee di fondocampo su cui si trovano da una parte la porta per la partita della categoria Pulcini e dall'altra parte dalla linea che si crea con le due porticine definite dai delimitatori.

2) **GOL.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).

3) **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo viene rimessa in gioco sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene rimessa in gioco dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".

4) **IL TIRO LIBERO.** Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.

5) **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale), oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere

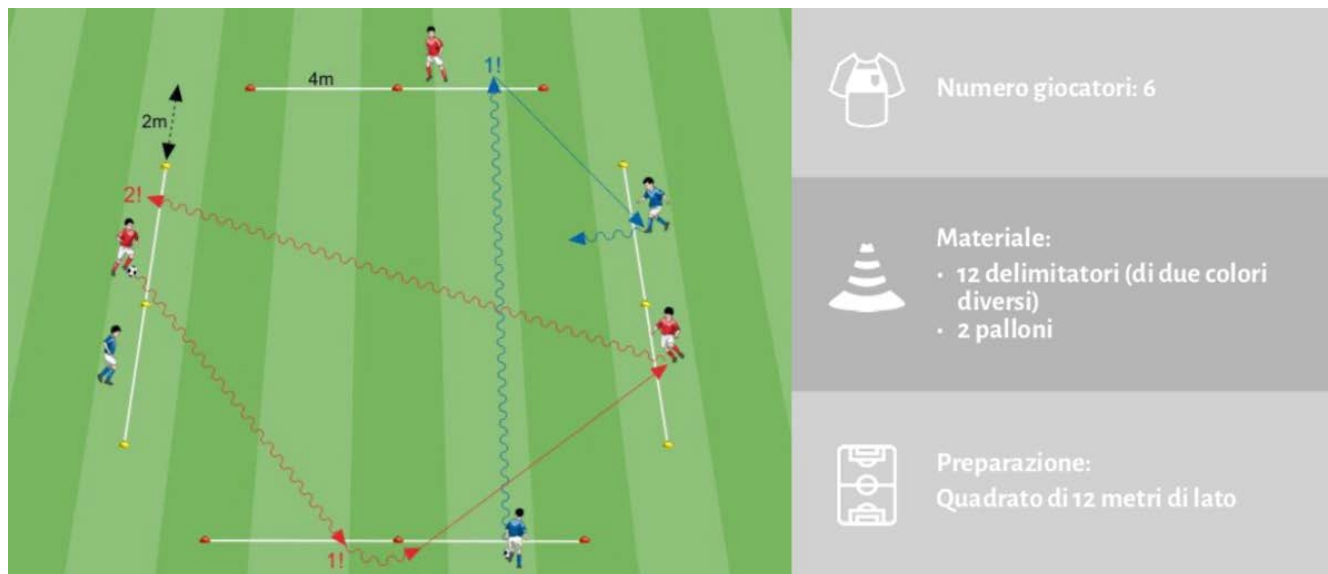
6) **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, a discrezione del giocatore incaricato di batterlo, può inoltre essere battuto attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno)

7) **IL PORTIERE.** La squadra a difesa della porta singola ha un portiere che può prendere il pallone con le mani. Il portiere può cambiare durante lo svolgimento del gioco, l'eventuale sostituzione (tra lo stesso ed un giocatore di movimento) va comunicata sia al dirigente arbitro che agli avversari nel momento in cui il gioco è fermo.

➤ **RETROPASSAGGIO AL PORTIERE.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario.

➤ *Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.*

GIOCO VELOCE



Descrizione

I 3 giocatori di ogni squadra si posizionano all'esterno di 3 lati a scelta del quadrato di gioco ognuno di loro si colloca dietro ad una delle 4 linee da 8m (composte da 3 delimitatori ciascuna, come da figura). Un lato del quadrato verrà quindi lasciato libero da ognuna delle due squadre (non deve necessariamente essere lo stesso, i giocatori possono disporsi in campo come preferiscono), gli altri 3 saranno invece occupati da un giocatore per squadra. Ogni squadra gioca con un pallone, dato inizialmente ad uno qualsiasi dei 3 giocatori della stessa. Il gioco consiste in una sfida tecnica tra i componenti delle due squadre al raggiungimento di un punteggio prestabilito.

L'attività si sviluppa su più turni di confronto, ognuno dei quali assegna un punto alla squadra vincitrice.

Regole

- Al segnale di partenza i 2 giocatori in possesso del pallone (a partire da ora definiti "A") hanno il compito di condurlo oltre la linea al di fuori della quale non si trova nessuno dei propri compagni di squadra (su lato che devono raggiungere in conduzione può esserci un avversario, a seconda della disposizione scelta dalle due squadre ma non può esserci un compagno). Una volta superata la linea, i giocatori "A" passano il pallone ad uno dei loro due compagni di squadra (a partire da ora definiti "B") che hanno il compito di riceverlo e condurlo oltre la linea lasciata libera dal compagno "A". I giocatori "B", una volta superata la linea, possono passare la palla a chi vogliono: al giocatore "A" oppure anche al giocatore "C" (coloro i quali non sono ancora stati coinvolti nell'attività), chiunque dei 2 riceva palla, prosegue il gioco con l'obiettivo di condurre il pallone oltre la linea libera da compagni.

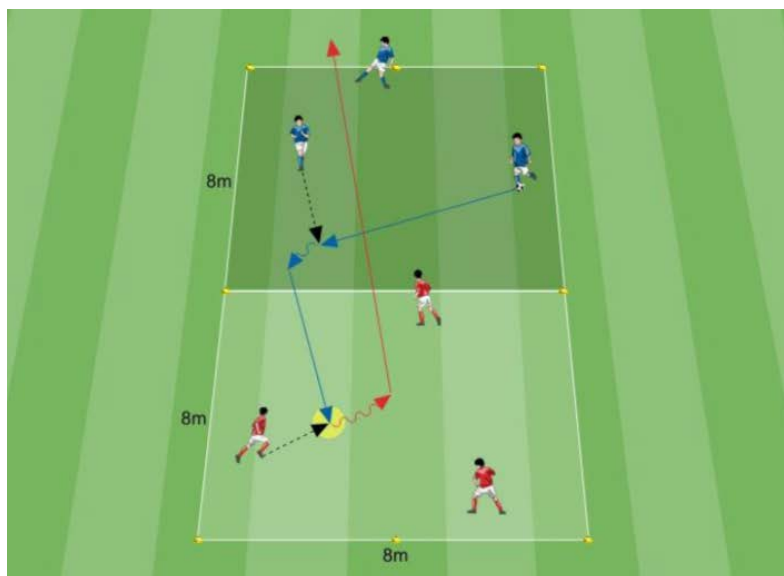
Modalità di assegnazione del punteggio:

8) Ogni volta che un giocatore supera in conduzione palla un lato libero da compagni realizza un punto per la propria squadra. Se un giocatore in conduzione palla non supera completamente la linea libera o commette un errore (passa la palla ad un compagno senza averla condotta o si dirige oltre una linea dove c'è già un altro giocatore della propria squadra), il punto non viene assegnato ma l'azione può continuare.

9) La prima squadra che arriva a 10 punti (10 lati conquistati in modo corretto) vince il turno di gioco. Si effettuano tanti turni quanti se ne riesce a svolgere nei 6 minuti di attività previsti. Al termine del tempo la terna che è riuscita a vincere il maggior numero di turni risulterà la squadra vincitrice del gioco.

10) Il gioco non prevede l'ostruzione dell'azione svolta dai giocatori della squadra avversaria pertanto ogni terna procede nel proprio compito indipendentemente da quello dei propri opponenti. Nel caso in cui un giocatore ostacoli volutamente l'azione degli avversari, il punto di quel turno di gioco viene assegnato alla squadra che ha subito la scorrettezza, con conseguente penalità nel punteggio Fair Play.

CALCIO FORTE



Numero giocatori: 6



Materiale:

- 5 palloni
- 8 delimitatori



Preparazione:

Spazio di gioco: rettangolo 8x16 metri di lato (due metà campo di 8x8 metri)

Descrizione

All'interno del rettangolo delimitato si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna. Ogni gruppo staziona all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Il gioco prevede un confronto tecnico tra le due squadre.

Regole

- Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondocampo avversaria.

Di seguito vengono presentate le modalità attraverso le quali si può effettuare un punto e le situazioni che portano invece al cambio di possesso della palla.

Modalità di assegnazione del punteggio:

1. Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, termina oltre la linea di fondocampo avversaria.
2. Il pallone, calciato con traiettoria rasoterra, viene controllato in modo errato dagli avversari, la palla si alza e finisce oltre la linea di fondocampo (con qualsiasi modalità, rasoterra con traiettoria aerea o rimbalzando).

Modalità per effettuare il cambio di possesso della palla:

1. Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
2. La palla, calciata rasoterra, in seguito al controllo della squadra avversaria, esce dalla loro metà campo lateralmente o frontalmente (superando quindi la linea che divide le due metà campo).
3. Dopo aver controllato il pallone, la squadra che l'ha ricevuto ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10".
4. Il giocatore della squadra in possesso palla calcia la stessa da una posizione esterna alla propria metà campo
5. Il cambio del possesso del pallone avviene attraverso un passaggio effettuato alla squadra avversaria

Quando il pallone si considera "in gioco":

- In seguito ad un punto od un cambio palla, i 10 secondi di tempo utili ad effettuare l'azione di tiro vengono calcolati dal momento in cui il pallone entra nella metà campo della squadra che deve giocarlo. Il tempo dell'azione non tiene conto dei secondi necessari per recuperare il pallone uscito dal campo di gioco.

Regole complementari per la squadra in possesso:

Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone, questo può essere: giocato di prima intenzione verso il campo avversario; controllato e calciato; controllato, condotto e poi passato ad un compagno; controllato, condotto e calciato verso il campo avversario. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.

I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano (rimando all'interno dei 10 secondi previsti da ogni azione di gioco) oppure, se lo ritengono opportuno, anche calciare di prima intenzione verso il campo avversario.

Il gioco ha una durata di 6 minuti. Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Modalità di Assegnazione del Punteggio dell'Incontro

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.

Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue: 1 punto per il risultato del confronto tecnico, 1 punto per ogni tempo di gioco.

1) Confronto Tecnico

Partite 3c3 (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione) e **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte):

- Assegnazione di un punto a seguito dell'esito del confronto tecnico vinto o pareggiato. Il risultato del confronto tecnico è determinato dalla somma dei punti ottenuti nelle 8 sfide tecniche (4 sfide 3c3 e 4 sfide nel gioco di tecnica)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Fase Confronto Tecnico

	Campo 1		Campo 2		Campo 3		Campo 4	
Rotazione	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giochi di Tecnica – 1° tempo	Giochi di Tecnica – 2° tempo
Squadra ALFA	1	0	1	1	0	0	1	1
Squadra BETA	0	1	1	0	1	1	0	0

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-4 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 1 punto per determinare il risultato finale dell'incontro

2) Partite 7c7

- assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che sono previsti 2 tempi di gioco, con l'opzione di disputarne 3)

Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Sommatoria punti Partite+Esercitazioni

Società	Esercitazioni	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	3° tempo 7c7	Punti Totali
Squadra ALFA	1	1	1	1	4
Squadra BETA	0	1	0	0	1

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 4-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale

3) Graduatoria "Partecipazione, Tifo e Fair Play"

- Assegnazione di 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori
- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista
- Assegnazione di 2 punti per l'organizzazione del Tifo corretto all'esterno del campo di gioco, da parte dell'organizzazione dell'attività (FIGC-SGS) oppure dal Dirigente Arbitro preposto a dirigere la gara.

- Nel corso del confronto viene stilata una graduatoria Fair Play che tiene conto dei parametri previsti nell'apposito regolamento, relativi a comportamenti positivi (p.e. Green Card) e/o negativi (p.e. proteste). La graduatoria Fair Play, se necessario, sarà uno dei parametri utilizzati nel caso in cui due o più squadre si ritrovino a parità di punti l'attività.

Determinazione della Graduatoria Finale

La partecipazione alle Feste Finali è determinato dalla posizione nella graduatoria di merito a livello provinciale e regionale, secondo quanto disposto dalle singole regioni.

Nelle Feste Provinciali e Regionali la Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

Esempio Graduatoria Finale

Società	Punti Tecnici Girone	Partecipazione squadra (12)	Partecipazione Calciatrici	Tifo corretto	TOTALE
Società ALFA	6	2	0	2	10
Società BETA	3	2	1	2	8
Società GAMMA	1	2	0	2	5
Società DELTA	5	2	1	2	10

In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale

I punteggi della Graduatoria di Merito dell'Attività di Base che tiene conto dei seguenti parametri:

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3c3 e nel Gioco di Tecnica)
- Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria Fair Play della Festa considerata (vedi Regolamento Fair Play)

Ulteriori Informazioni

Ogni squadra deve presentarsi con almeno 12 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti in graduatoria.

I 12 giocatori coinvolti nel confronto verranno suddivisi in 4 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea.

Nel caso in cui il numero di giocatori fosse diverso (inferiore o superiore), la distribuzione dei giocatori potrà avvenire come segue:

numero giocatori	3c3 Campo 1	Gioco di Tecnica – Campo 2	3c3 Campo 3	Gioco di Tecnica – Campo 4	Giocatori a disposizione
7 giocatori	3	3			1
8 giocatori	3	3			2
9 giocatori	3	3	3	(alternato al campo 3)	
10 giocatori	3	3	3	(alternato al campo 3)	1
11 giocatori	3	3	3	(alternato al campo 3)	2
12 giocatori	3	3	3	3	
13 giocatori	3	3	3	3	1
14 giocatori	3	3	3	3	2

Resta inteso che, qualora una squadra abbia un numero di giocatori superiore all'altra, sarà possibile (anzi, auspicabile) farli giocare in uno degli spazi liberi a disposizione (p.e. nel campo n°4, alternato al campo n°3).

IL SEGRETARIO
Rosario Trimboli

IL DELEGATO
Domenico Arena



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
COORDINAMENTO REGIONALE S.G.S. / L.N.D. CALABRIA
DELEGAZIONE DI REGGIO CALABRIA

REFERTO (GRASSROOTS CHALLENGE)

Gara					Vs				
Giorno				Ora		Campo			

SOLUZIONE 1 (Ampiezza)

	Campo 1 3vs3		Campo 2 Giochi Tec.		Campo 3 3vs3		Campo 4 Giochi Tec	
Rotazione	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo

SOLUZIONE 2 (Costruzione)

	Campo 1 3vs3		Campo 2 Giochi Tec.		Campo 3 3vs3		Campo 4 Giochi Tec	
Rotazione	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo	1° tempo	2° tempo

INCONTRO 7vs7

Società	Esercitazioni (punteggio Soluzione 1 o2)	1° tempo	2° tempo	3° tempo	Punti Totali

DIR. ACCOMP. _____ - _____ ALLENATORE _____ 1° TECNICO _____ 2° TECNICO _____ 3° TECNICO _____ 4° TECNICO _____	DIR. ACCOMP. _____ - _____ ALLENATORE _____ 1° TECNICO _____ 2° TECNICO _____ 3° TECNICO _____ 4° TECNICO _____		
Comportamento del pubblico			
Positivo	Negativo	Positivo	Negativo
SOCIETA' OSPITANTE		SOCIETA' OSPITATA	
FIRMA		FIRMA	



7vs7																		
Squadre	1° tempo (Goal)						2° tempo (Goal)						3° tempo (Goal)					



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.

TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE

S.S. 2019/2020

Girone A



1^ Giornata Andata

PALIZZI	VALANIDI CALCIO C	Dom. 17.11.19 ore 10.30
POL. PELLARESE	C.SPINELLA	Mar. 19.11.19 ore 15.30
REGGIO 2000 A	SEGATO B	Mer. 20.11.19 ore 15.00
RIPOSO	REGGINA 1914	

2^ Giornata Andata

SEGATO B	REGGINA 1914	Mer. 27.11.19 ore 15.00
C.SPINELLA	REGGIO 2000 A	Gio. 28.11.19 ore 17.00
VALANIDI CALCIO C	POL. PELLARESE	Ven. 29.11.19 ore 15.00
RIPOSO	PALIZZI	

3^ Giornata Andata

POL. PELLARESE	PALIZZI	Mar. 03.12.19 ore 15.30
REGGIO 2000 A	VALANIDI CALCIO C	Mer. 04.12.19 ore 15.00
REGGINA 1914	C.SPINELLA	Mer. 04.12.19 ore 14.30
RIPOSO	SEGATO B	

4^ Giornata Andata

C.SPINELLA	SEGATO B	Gio. 12.12.19 ore 17.00
VALANIDI CALCIO C	REGGINA 1914	Ven. 13.12.19 ore 15.00
PALIZZI	REGGIO 2000 A	Dom. 15.12.19 ore 10.30
RIPOSO	POL. PELLARESE	

5^ Giornata Andata

REGGIO 2000 A	POL. PELLARESE	Mer. 18.12.19 ore 15.00
REGGINA 1914	PALIZZI	Mer. 18.12.19 ore 14.30
SEGATO B	VALANIDI CALCIO C	Mer. 18.12.19 ore 15.00
RIPOSO	C.SPINELLA	

6^ Giornata Andata

VALANIDI CALCIO C	C.SPINELLA	Ven. 10.01.20 ore 15.00
PALIZZI	SEGATO B	Dom. 12.01.20 ore 10.30
POL. PELLARESE	REGGINA 1914	Mar. 14.01.20 ore 15.30
RIPOSO	REGGIO 2000 A	

7^ Giornata Andata

REGGINA 1914	REGGIO 2000 A	Mer. 22.01.20 ore 14.30
SEGATO B	POL. PELLARESE	Mer. 22.01.20 ore 15.00
C.SPINELLA	PALIZZI	Gio. 23.01.20 ore 17.00
RIPOSO	VALANIDI CALCIO C	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.

TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE

S.S. 2019/2020

Girone A



1^ Giornata Ritorno

VALANIDI CALCIO C	PALIZZI	Ven. 31.01.20 ore 15.00
C.SPINELLA	POL. PELLARESE	Gio. 30.01.20 ore 17.00
SEGATO B	REGGIO 2000 A	Mer. 29.01.20 ore 15.00
RIPOSO	REGGINA 1914	

2^ Giornata Ritorno

REGGINA 1914	SEGATO B	Mer. 05.02.20 ore 14.30
REGGIO 2000 A	C.SPINELLA	Mer. 05.02.20 ore 15.00
POL. PELLARESE	VALANIDI CALCIO C	Mar. 04.02.20 ore 15.30
RIPOSO	PALIZZI	

3^ Giornata Ritorno

PALIZZI	POL. PELLARESE	Dom. 09.02.20 ore 10.30
VALANIDI CALCIO C	REGGIO 2000 A	Ven. 14.02.20 ore 15.00
C.SPINELLA	REGGINA 1914	Gio. 13.02.20 ore 17.00
RIPOSO	SEGATO B	

4^ Giornata Ritorno

SEGATO B	C.SPINELLA	Mer. 19.02.20 ore 15.00
REGGINA 1914	VALANIDI CALCIO C	Mer. 19.02.20 ore 14.30
REGGIO 2000 A	PALIZZI	Mer. 19.02.20 ore 15.00
RIPOSO	POL. PELLARESE	

5^ Giornata Ritorno

POL. PELLARESE	REGGIO 2000 A	Mar. 25.02.20 ore 15.30
PALIZZI	REGGINA 1914	Dom. 23.02.20 ore 10.30
VALANIDI CALCIO C	SEGATO B	Ven. 28.02.20 ore 15.00
RIPOSO	C.SPINELLA	

6^ Giornata Ritorno

C.SPINELLA	VALANIDI CALCIO C	Gio. 05.03.20 ore 17.00
SEGATO B	PALIZZI	Mer. 04.03.20 ore 15.00
REGGINA 1914	POL. PELLARESE	Mer. 04.03.20 ore 15.00
RIPOSO	REGGIO 2000 A	

7^ Giornata Ritorno

REGGIO 2000 A	REGGINA 1914	Mer. 11.03.20 ore 15.00
POL. PELLARESE	SEGATO B	Mar. 10.03.20 ore 15.30
PALIZZI	C.SPINELLA	Dom. 08.03.20 ore 10.30
RIPOSO	VALANIDI CALCIO C	



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.

TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE

S.S. 2019/2020

Girone B



1^ Giornata Andata

SEGATO A	POL. LORETO	Lun. 18.11.19 ore 15.00
GALLICO CATONA	PIALE	Mer. 20.11.19 ore 14.30
REGGIO 2000 B	VILLESE ACCADEMY	Mer. 20.11.19 ore 17.00
VALANIDI CALCIO A	VALANIDI CALCIO B	Mer. 20.11.19 ore 15.00

2^ Giornata Andata

VILLESE ACCADEMY	VALANIDI CALCIO A	Mer. 27.11.19 ore 15.00
PIALE	REGGIO 2000 B	Gio. 28.11.19 ore 15.00
POL. LORETO	GALLICO CATONA	Ven. 29.11.19 ore 16.30
VALANIDI CALCIO B	SEGATO A	Mer. 27.11.19 ore 16.30

3^ Giornata Andata

GALLICO CATONA	SEGATO A	Mer. 04.12.19 ore 14.30
REGGIO 2000 B	POL. LORETO	Mer. 04.12.19 ore 17.00
VALANIDI CALCIO A	PIALE	Mer. 04.12.19 ore 15.00
VILLESE ACCADEMY	VALANIDI CALCIO B	Mer. 04.12.19 ore 15.00

4^ Giornata Andata

PIALE	VILLESE ACCADEMY	Gio. 12.12.19 ore 15.00
POL. LORETO	VALANIDI CALCIO A	Ven. 13.12.19 ore 16.30
SEGATO A	REGGIO 2000 B	Lun. 09.12.19 ore 15.00
VALANIDI CALCIO B	GALLICO CATONA	Mer. 11.12.19 ore 16.30

5^ Giornata Andata

REGGIO 2000 B	GALLICO CATONA	Mer. 18.12.19 ore 17.00
VALANIDI CALCIO A	SEGATO A	Mer. 18.12.19 ore 15.00
VILLESE ACCADEMY	POL. LORETO	Mer. 18.12.19 ore 15.00
PIALE	VALANIDI CALCIO B	Gio. 19.12.19 ore 15.00

6^ Giornata Andata

POL. LORETO	PIALE	Ven. 10.01.20 ore 16.30
SEGATO A	VILLESE ACCADEMY	Lun. 13.01.20 ore 15.00
GALLICO CATONA	VALANIDI CALCIO A	Mer. 15.01.20 ore 14.30
REGGIO 2000 B	VALANIDI CALCIO B	Mer. 15.01.20 ore 17.00

7^ Giornata Andata

VALANIDI CALCIO A	REGGIO 2000 B	Mer. 22.01.20 ore 15.00
VILLESE ACCADEMY	GALLICO CATONA	Mer. 22.01.20 ore 15.00
PIALE	SEGATO A	Gio. 23.01.20 ore 15.00
VALANIDI CALCIO B	POL. LORETO	Mer. 22.01.20 ore 16.30



F.I.G.C. – Comitato Regionale Calabria – L.N.D.



TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE

S.S. S.S. 2019/2020

Girone B

1^ Giornata Ritorno

POL. LORETO	SEGATO A	Ven. 31.01.20 ore 16.30
PIALE	GALLICO CATONA	Gio. 30.01.20 ore 15.00
VILLESE ACCADEMY	REGGIO 2000 B	Mer. 29.01.20 ore 15.00
VALANIDI CALCIO B	VALANIDI CALCIO A	Mer. 29.01.20 ore 16.30

2^ Giornata Ritorno

VALANIDI CALCIO A	VILLESE ACCADEMY	Mer. 05.02.20 ore 15.00
REGGIO 2000 B	PIALE	Mer. 05.02.20 ore 17.00
GALLICO CATONA	POL. LORETO	Mer. 05.02.20 ore 14.30
SEGATO A	VALANIDI CALCIO B	Lun. 03.02.20 ore 15.00

3^ Giornata Ritorno

SEGATO A	GALLICO CATONA	Lun. 10.02.20 ore 15.00
POL. LORETO	REGGIO 2000 B	Ven. 14.02.20 ore 16.30
PIALE	VALANIDI CALCIO A	Gio. 13.02.20 ore 15.00
VALANIDI CALCIO B	VILLESE ACCADEMY	Mer. 12.02.20 ore 16.30

4^ Giornata Ritorno

VILLESE ACCADEMY	PIALE	Mer. 19.02.20 ore 15.00
VALANIDI CALCIO A	POL. LORETO	Mer. 19.02.20 ore 15.00
REGGIO 2000 B	SEGATO A	Mer. 19.02.20 ore 17.00
GALLICO CATONA	VALANIDI CALCIO B	Mer. 19.02.20 ore 14.30

5^ Giornata Ritorno

GALLICO CATONA	REGGIO 2000 B	Mer. 26.02.20 ore 14.30
SEGATO A	VALANIDI CALCIO A	Lun. 24.02.20 ore 15.00
POL. LORETO	VILLESE ACCADEMY	Ven. 28.02.20 ore 16.30
VALANIDI CALCIO B	PIALE	Mer. 26.02.20 ore 16.30

6^ Giornata Ritorno

PIALE	POL. LORETO	Gio. 05.03.20 ore 15.00
VILLESE ACCADEMY	SEGATO A	Mer. 04.03.20 ore 16.30
VALANIDI CALCIO A	GALLICO CATONA	Mer. 04.03.20 ore 15.00
VALANIDI CALCIO B	REGGIO 2000 B	Mer. 04.03.20 ore 16.30

7^ Giornata Ritorno

REGGIO 2000 B	VALANIDI CALCIO A	Mer. 11.03.20 ore 17.00
GALLICO CATONA	VILLESE ACCADEMY	Mer. 11.03.20 ore 14.30
SEGATO A	PIALE	Lun. 09.03.20 ore 15.00
POL. LORETO	VALANIDI CALCIO B	Ven. 13.03.20 ore 16.30



TORNEO PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE – S.S. 2019/2020



A.S.D. CALCISTICA S.SPINELLA	Matr.610019	E-MAIL famvadala@gmail.com	PEC calcisticaspinella@pec.it	SITO
Corrispondenza: C/O VADALA' GIUSEPPE - VIA DON LUIGI STURZO N35 - 89063 MELITO DI PORTO SALVO (RC)				
Telefono Sede: 3896119683	Fax : 3896119683	Colori sociali: ROSSO BLEU		
Campo da giuoco: COMUNALE "S.SPINELLA" (142) S.S. 106 LOC. MAROSIMONE - MELITO PORTO SALVO				
A.S.D. GALLICO CATONA 2018	Matr. 74898	E-MAIL info@calciogallico.it	PEC calciogallicocatona@pec.it	SITO
Corrispondenza: C/O C.SPORTIVO "NINO LO PRESTI" - VIA SARACENA - 89135 REGGIO CALABRIA (RC)				
Telefono Sede: 3442068369	Fax :	Colori sociali: BIANCO ROSSO AZZURRO		
Campo da giuoco: COMUNALE "NINO LO PRESTI" (461) CONTRADA SANTA DOMENICA - REGGIO CALABRIA/GALLICO SUP.				
A.S.D. PALIZZI CALCIO	Matr. 36100	E-MAIL MATTEO.NICOLO_2008@LIBERO.IT	PEC Asdpalizzi@pec.it	SITO
Corrispondenza: C/O MERICO RAFFAELE - VIA PEZZA DEL FONDACO 2 - 89038 MARINA DI PALIZZI (RC)				
Telefono Sede: 3456014322	Fax :	Colori sociali: BIANCO NERO		
Campo da giuoco: COMUNALE "D. DIANO" (326) LOC. GIARDINO DEL FONDACO - PALIZZI/MARINA				
U.S.D. PIALE	Matr.204780	E-MAIL LUCADEFRANCO@LIBERO.IT	PEC nessuna	SITO
Corrispondenza: C/O DE FRANCO GIUSEPPE - VIA A. MICENE, N° 76 - 89018 VILLA SAN GIOVANNI (RC)				
Telefono Sede: 0965756256	Fax :	Colori sociali: BIANCO AZZURRO		
Campo da giuoco: COMUNALE "A. SANTORO" (37) VIA LUPINA - VILLA SAN GIOVANNI				
A.S.D. POLISPORTIVA LORETO	Matr.203246	E-MAIL POLISPORTIVALORETO@LIBERO.IT	PECpolisportivaloreto@pec.it	SITO WWW.POLISPORTIVALORETO.IT
Corrispondenza: C/O A.S.D. POLISPORTIVA LORETO - VIA GRAZIELLA, 26 - 89133 REGGIO CALABRIA (RC)				
Telefono Sede: 0965 625827	Fax : 0965.625827	Colori sociali: ROYAL GIALLO		
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO LORETO (C040) -VIA GRAZIELLA - REGGIO CALABRIA				
S.C. POLISPORTIVA PELLARESE	Matr.912188	E-MAIL POLISPORTIVAPELLARESE@GMAIL.COM	PEC giovanni.imbalzano@pec.it	SITO
Corrispondenza: C/O GIOVANNI IMBALZANO - VIA NAZIONALE 208 – BOCALE - 89134 REGGIO DI CALABRIA (RC)				
Telefono Sede: 0965677739	Fax :	Colori sociali: GIALLO/BLU		
Campo da giuoco: COMUNALE REGGIO CAL./PELLARO (71) VIA LUNGOMARE - REGGIO CALABRIA/PELLARO				
REGGINA 1914 S.R.L.	Matr.943512	E-MAIL settoregiovanile@reggina1914.it	PEC reggina1914@pec.it	SITO www.reggina1914.it
Corrispondenza: C/O VIA OSANNA, 5/9 - 89125 REGGIO DI CALABRIA (RC)				
Telefono Sede: 0965188871	Fax :	Colori sociali: AMARANTO		
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO S. AGATA (428) VIA DELLE INDUSTRIE - REGGIO CALABRIA				
A.S. REGGIO 2000	Matr.910127	E-MAIL INFO@SCUOLACALCIOREGGIO2000.IT	PEC nessuno	SITO WWW.SCUOLACALCIOREGGIO2000.IT
Corrispondenza: C/O CILIONE GIOVANNI - VIA RAVAGNESE 140/B - 89131 REGGIO DI CALABRIA (RC)				
Telefono Sede: 0965 644644	Fax : 0965.644644	Colori sociali: NERO ARANCIO		
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO "LA PINETINA" (462) VIA RAVAGNESE-AEROPORTO - REGGIO CALABRIA/RAVAGNESE				
A.S.D. SEGATO	Matr.941677	E-MAIL jsegato@yahoo.com	PEC jsegato@legalmail.it	SITO www.jsegato.it
Corrispondenza: C/O AGOSTINO CASSALIA - VIA ITRIA, 28 - 89132 REGGIO DI CALABRIA (RC)				
Telefono Sede: 0965 626627	Fax :	Colori sociali: BIANCO NERO		
Campo da giuoco: CENTRO SPORTIVO CONCESSA (C042) VIA NAZIONALE CONCESSA - REGGIO CALABRIA/GALLICO				
A.S.D. VALANIDI CALCIO GIOVANILE	Matr.912426	E-MAIL asvalanidi@gmail.com	PEC asdvalanidi@pec.it	SITO WWW.SCUOLACALCIOFRANCESCOCOZZA.IT
Corrispondenza: C/O CLIVIA REGGIO VILLAGE - VIALE MESSINA - 89132 REGGIO CALABRIA (RC)				
Telefono Sede: 3281267645	Fax :	Colori sociali: GIALLO BLU		
Campo da giuoco: REGGIO VILLAGE (C039) VIALE MESSINA - REGGIO CALABRIA				
A.S.D. VILLESE ACCADEMY	Matr.933876	E-MAIL villedseacademyatalanta@gmail.com	PEC VILLESEACADEMY@PEC.IT	SITO
Corrispondenza: C/O COTRONEO MICHELE - STADIO VIA MATTEO MESSINA - 89018 VILLA S. GIOVANNI (RC)				
Telefono Sede: 3292899754	Fax :	Colori sociali: NEROVERDI		
Campo da giuoco: Campo da giuoco: COMUNALE "A. SANTORO" (37) VIA LUPINA - VILLA SAN GIOVANNI .				